

D’Olympie à Athènes

Dossier pédagogique sur les
Jeux Olympiques d’Athènes 2004

Objectifs
- Découvrir les citations historiques dans des visuels contemporains
- Souligner l'importance, du point de vue historique, de la tenue des Jeux Olympiques 2004 à Athènes
- Montrer que le patrimoine historique de l'Antiquité grecque reste une source d'inspiration importante aujourd'hui

Démarche
Nous partons toujours d'une illustration que nous relions à d'autres images afin de mettre en valeur les citations antiques. À partir de visuels et d'objets largement médiatisés cette année, vous pourrez attirer l'attention de vos élèves sur les nombreuses références historiques qui ont sous-tendu à leur création.

Contenu
- Fiche pédagogique 1
  Le relais de la flamme, symbole des JO
- Fiche pédagogique 2
  Les mascottes, ambassadrices des JO
- Fiche pédagogique 3
  Les pictogrammes, repères indispensables aux JO
- Fiche pédagogique 4
  Les récompenses, distinctions des vainqueurs
- Fiche pédagogique 5
  Les JO d'Athènes 2004 et l'héritage olympique

Pour chaque thème :
- 1 fiche d'activités pour l'élève
  À l'attention de l'enseignant-e :
- 1 fiche contenant des informations de base
- 1 fiche proposant des prolongements.

Mode d'emploi
Les fiches sont destinées à être utilisées en classe.

Au Musée Olympique
- Dès le 24 juin 2004 et jusqu'au début 2005, l'exposition « D'Athènes 2004 à Olympie » sera consacrée aux Jeux Olympiques d'Athènes 2004.
- Dès le 27 mai 2004 et jusqu'en février 2005 : « Destination Olympie, Ve siècle avant J.-C. », proposera de suivre le parcours d'un athlète pour les Jeux, à travers notamment l'évocation de la vie quotidienne et de la mythologie.
- Le dossier pédagogique correspondant ainsi que le programme d'activités vous seront envoyés au début du mois d'août 2004, avant la rentrée.

Informations pratiques
Les fiches sont disponibles auprès de la Médiation culturelle du Musée Olympique
ou en format électronique sous
www.olympic.org/pedagogie
Toutes les informations relatives au Musée Olympique se trouvent sous
www.museum.olympic.org

Votre avis
N'hésitez pas à nous communiquer vos remarques et suggestions :
Musée Olympique - Médiation culturelle
Quai d'Ouchy 1, Case postale
CH-1001 Lausanne
Tel. +41 21 621 65 11
edu.museum@olympic.org

Impressum
Conception et réalisation :
Musée Olympique,
Médiation culturelle,
David Vuillaume
Enseignantes partenaires :
Anne-Françoise Fuchs
Lise Campiche



La torche olympique 2004

Observez la torche d'Athènes 2004. Les designers ont voulu évoquer l'union entre nature et technologie. Quels matériaux ont-ils utilisés ?

Reconnaissez-vous la source d'inspiration de la torche de Sidney 2000 (ill. 1 et 2) ?

Où passera la flamme ?

Sur la carte de la Grèce (ill. 3) tentey de localiser Athènes et Olympie ?

Essayez, à l'aide de la carte du monde (ill. 4) d'identifier sur le parcours de la flamme une ville par continent.



1



2

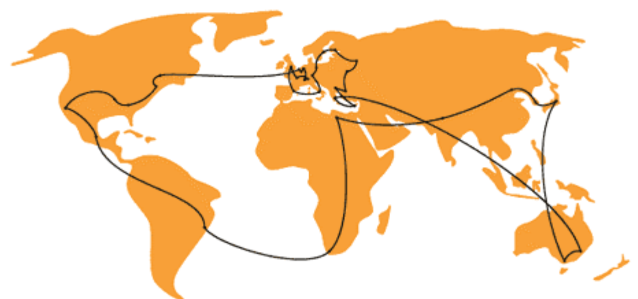


Existait-t-il un relais de la flamme dans l'Antiquité ?



3





4

Athènes 2004 | **Fiche pédagogique 1**



Le relais de la flamme, symbole des JO



La torche olympique 2004
Alors que la torche de Sydney reprenait les formes du célèbre Opéra et les couleurs des eaux du Pacifique, la torche d'Athènes 2004 s'inspire plutôt des richesses terrestres. Le dessinateur industriel grec, Andreas Varotsos, s'est inspiré de la feuille d'olivier avec laquelle on fabriquait la couronne des vainqueurs aux Jeux Olympiques antiques, et de ses courbes dynamiques, pour tracer la forme de la Torche Olympique d'Athènes 2004.
Son ergonomie et ses formes rondes et élancées doivent entrer en harmonie avec le corps humain. Le choix des matériaux, métal et bois, utilisés dans leurs couleurs naturelles, reflète le souci d'équilibre entre l'homme et la nature. La forme n'appartient pas seulement à la torche mais doit devenir une extension de la main du relayeur.



Le relais de la flamme
Pour la première fois, la torche parcourt les cinq continents avant de regagner sa terre natale pour la cérémonie d'ouverture des Jeux d'Athènes le 13 août 2004. La flamme olympique se rend pour la première fois sur des continents qu'elle n'a jamais traversés auparavant : l'Afrique et l'Amérique du Sud.

> **La flamme olympique** passe à Lausanne et Genève le 24 juin 2004

La flamme olympique part d'Olympie et c'est seulement après un parcours complet autour du monde qu'elle rentrera en Grèce pour illuminer les Jeux Olympiques 2004 et en marquer l'ouverture. Le voyage de la flamme dure au total 78 jours. Une fois allumée, la flamme olympique parcourt le Péloponnèse pendant sept jours. Puis, elle commence son voyage a travers le monde et visite 33 villes. Au-delà des frontières grecques, elle parcourt près de 78'000 kilomètres et passe dans toutes les villes ayant accueilli les Jeux Olympiques ainsi que dans d'autres cités comme Pékin, ville organisatrice des prochains Jeux Olympiques en 2008, ou Bruxelles, capitale de l'Union européenne. Elle est attendue à Lausanne et Genève le 24 juin 2004.

Le 9 juillet 2004, la flamme est de retour en Grèce afin d'achever son voyage dans les départements restants des îles et du continent. Durant 45 jours, environ 7700 relayeurs traversent le pays d'un bout à l'autre. Elle arrive le 13 août 2004 au Stade Olympique pour marquer l'ouverture des Jeux Olympiques d'Athènes 2004.



Les 33 villes du parcours international 2004

Sydney	Saint-Louis	Barcelone
Melbourne	Atlanta	Rome
Tokyo	New York	Munich
Séoul	Montréal	Berlin
Pékin	Anvers	Stockholm
Dehli	Bruxelles	Helsinki
Le Caire	Amsterdam	Moscou
Le Cap	Genève	Kiev
Rio de Janeiro	Lausanne	Istanbul
Mexico	Paris	Sofia
Los Angeles	Londres	Nicosie



Les origines de la flamme olympique

C'est en 1928 aux Jeux d'Amsterdam que, pour la première fois une flamme a brûlé au stade, symbolisant la flamme de l'Antiquité.
Si aucun relais ou course aux flambeaux n'a jamais été organisé dans le cadre des Jeux Panhelléniques, le relais de la flamme moderne se veut cependant une référence à l'Antiquité :

- Quelques temps avant les Jeux, des messagers couronnés d'olivier annonçaient aux autres cités grecques la date des compétitions en les invitant à venir à Olympie.
- Il existait des courses aux flambeaux organisées pour commémorer certains dieux, entre autres Prométhée. Les lampadédromies à Athènes en sont un exemple.
- Dans chaque cité-état, une vasque était allumée en permanence. À Olympie, un autel dédié à Hestia était en permanence éclairé par une flamme sacrée provenant des rayons du soleil. De tels feux étaient allumés en l'honneur de Zeus ou d'Héra.

C'est dans ce patrimoine que la flamme olympique moderne et le relais puisent leurs références.

La flamme olympique est allumée lors d'une cérémonie très codifiée : devant le temple d'Héra, la flamme est obtenue grâce aux rayons du soleil concentrés par un miroir parabolique. La flamme est ensuite placée dans une urne et transportée vers l'ancien stade où elle est remise au premier relayeur.

Le premier relais de la flamme

Le relais de la flamme est instauré depuis les JO de Berlin en 1936. Lors de la Session de 1934, le Comité International Olympique approuve la proposition du secrétaire général du Comité d'organisation des Jeux de Berlin, de faire porter la flamme par des relayeurs depuis Olympie jusqu'à Berlin. Pour la première fois dans l'histoire des Jeux Olympiques modernes, la flamme olympique est allumée par un feu provenant directement du sanctuaire des Jeux de l'Antiquité à Olympie. Les Comités Nationaux Olympiques de Grèce, Bulgarie, Yougoslavie, Hongrie, Autriche, Tchécoslovaquie et d'Allemagne - les sept pays traversés par les relayeurs de la flamme - coopèrent avec enthousiasme à sa réalisation et le Comité d'organisation planifie un itinéraire traversant les capitales de chacun de ces pays sur un parcours long de 3000 kilomètres.

Pour aller plus loin

- Concevoir en classe un mini-relais régional en définissant l'itinéraire, les moyens de transport, etc.
- Choisir quelques villes de l'itinéraire de la flamme en 2004 et présenter (exposé) leur intérêt culturel et économique.
- Discuter de l'intérêt et de l'impact d'inscrire un phénomène moderne dans une histoire millénaire.

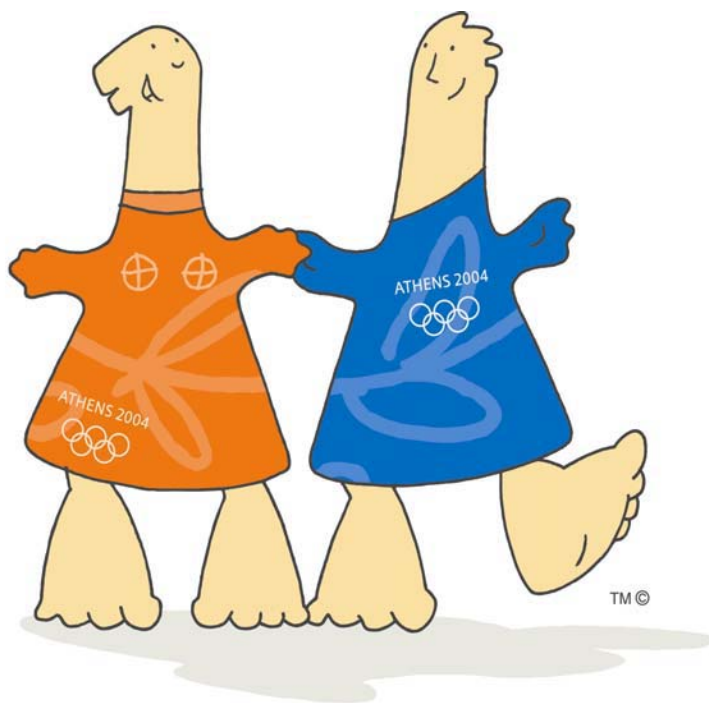
Référence
Le relais de la flamme 2004 est documenté, jour par jour, dans le hall d'entrée du Musée Olympique.

Une fiche d'information sur le relais de la flamme olympique est téléchargeable sous www.olympic.org/pedagogie

Crédits :
Torche, illustrations 3 et 4 : © ATHOC
Allumage, illustrations 1 et 2 : © CIO, Collection Musée Olympique



MUSÉE OLYMPIQUE LAUSANNE



Connaissez-vous ces deux personnages ?

Décrivez leur forme et leurs couleurs.
Quel signe reconnaissez-vous sur leurs vêtements ?

Quelle source d'inspiration ?

L'illustration 1 présente l'objet qui a inspiré la forme de ces personnages.
Devinez en quoi il est fait.
A quoi peut-il avoir servi ?
Aide : il existe encore aujourd'hui des objets ayant la même fonction.

Les illustrations 2 et 3 représentent deux dieux grecs qui ont donné leurs noms et certaines de leurs qualités aux mascottes.
Les reconnaissez-vous ?
Décrivez-les.



1

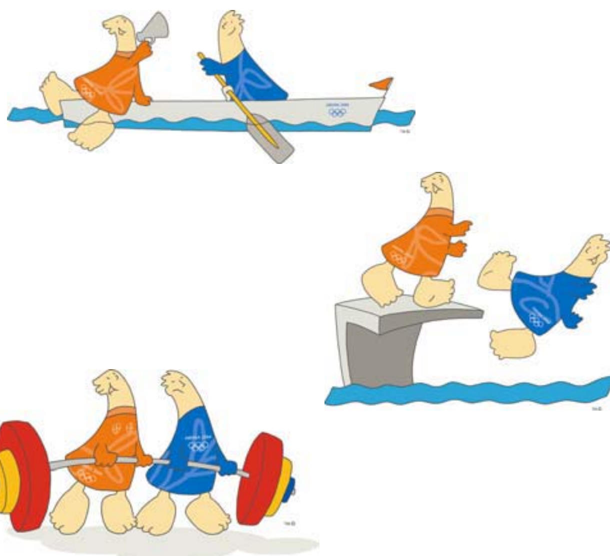


2



3

Décrivez comment ces deux personnages font du sport



A quoi sert une mascotte ?

Possédez-vous un objet fétiche ou un souvenir ayant une grande valeur sentimentale ? Quel rôle joue-t-il dans votre quotidien ?



Les mascottes, ambassadrices des JO



Qui sont ces deux personnages ?
Athina et Phivos sont les mascottes officielles des Jeux Olympiques d'Athènes 2004. Leurs créateurs ont tenu à inscrire ces mascottes dans un patrimoine historique. Leurs formes sont en effet inspirées par une poupée de la Grèce antique et elles portent le nom de deux divinités de l'Olympe.
Sur les mascottes on peut voir le symbole olympique.
Les cinq anneaux enlacés symbolisent les cinq continents réunis pour célébrer les Jeux Olympiques.

> **En grec**, on prononce ces prénoms [fivos] et [aθi:na].



Pourquoi cette forme étrange ?
L'objet original qui a inspiré les formes des mascottes est une poupée en forme de cloche en terre cuite. Ses jambes sont reliées au corps par un fil de fer. La poupée date du VII[e] siècle av. J.-C. et fait partie de la collection du Musée Benaki d'Athènes. Plusieurs poupées anciennes de ce genre sont conservées dans de nombreux musées de par le monde, la terre cuite étant couramment utilisée et plus résistante que le bois..

D'où vient leur nom ?
Leurs noms se réfèrent à la mythologie. Ils rappellent en effet deux divinités de l'Olympe :



Appelé aussi Phébus (Phoebos, Phivos) « le brillant », Apollon est le dieu grec de la lumière, de la beauté, de la divination, de la musique et de la poésie. Il est le fils de Zeus et de Léto et le frère jumeau d'Artémis. Il conduit le char du Soleil, tiré par quatre chevaux. Ses attributs sont la lyre et le laurier. Sur cette image, il porte une couronne de laurier.



Athéna est la protectrice de la cité d'Athènes et déesse de la raison. Elle est sortie du crâne de Zeus, adulte et armée. Ici, sur l'amphore illustrée, on reconnaît son bouclier. Ses attributs sont la chouette, symbole de la sagesse et l'olivier, arbre qu'elle a elle-même créé.

Les mascottes Phivos et Athina sont aussi témoins des enfants d'aujourd'hui, leurs prénoms étant courants de nos jours en Grèce.

Quelles fonctions ont ces deux personnages ?
La mascotte est une marque de reconnaissance des JO. Elle permet, en particulier à l'attention du jeune public, d'incarner les valeurs olympiques. Phivos et Athina représentent ainsi :

- la participation : ils invitent tous les enfants du monde à participer à la grande fête sportive que sont les Jeux Olympiques
- la fraternité : Phivos et Athina sont frères et sœurs
- l'égalité : notamment la participation ouverte aux femmes comme aux hommes
- la coopération et le fair-play.

Les mascottes servent de base à la fabrication de matériel ludique, de souvenirs et de divers objets.



Une manière originale de pratiquer le sport
Phivos et Athina voient les sports comme des jeux et s'en donnent à cœur joie : qu'ils testent de nouvelles manières de faire de l'aviron (les pieds d'Athina servent aussi de rames, pratique !) ou qu'ils se mettent à deux pour porter des haltères, (l'haltérophilie à deux reste à inventer…) leurs efforts sont toujours marqués par l'esprit d'équipe, même s'ils ne respectent pas toujours les règles en vigueur : Athina croit par exemple pouvoir apprendre à Phivos comment sauter en le poussant du plongeoir…

Les mascottes, compagnons indispensable des JO
Depuis Waldi, le teckel bavarois agile et enjoué de 1972, les Jeux Olympiques ont toujours une mascotte officielle. Cobi, le petit chien de Mariscal, mascotte des Jeux de Barcelone en 1992 a marqué les esprits. Les mascottes sont une importante source de revenus pour la ville organisatrice des Jeux (A Sidney, elles ont rapporté plus de 50 millions de dollars).

Les lauriers d'Apollon
Ce récit mythologique évoque l'amour impossible entre Apollon et Daphné :
« Eros, qui observait la route depuis un moment vit Apollon s'approcher. Non loin de là, Daphné se promenait. C'était le moment ou jamais : à Apollon, Eros décocha une flèche d'or, celle qui fait naître l'amour. A la nymphe, il décocha une flèche de plomb, celle qui au contraire engendre le dégoût. Le résultat fut immédiat : Daphné refusa aussitôt les avances d'Apollon et s'enfuit devant le dieu fou d'amour qui se lança à ses trousses.
Dès qu'il croyait l'approcher, la nymphe se dérobait, et la course reprenait de plus belle ! Bientôt épuisée, craignant de ne plus avoir la force d'échapper à son poursuivant, Daphné supplia son père de lui venir en aide. Pénée entendit l'appel désespéré de sa fille et décida de lui porter secours en la transformant ! Au moment où il allait enfin l'étreindre, Apollon rencontra le tronc rugueux d'un arbre et mêla ses boucles brunes aux feuilles sombres d'un laurier : la jeune nymphe avait perdu à jamais sa forme humaine. Le cœur brisé, Apollon jura de chérir éternellement cet arbre. Il se fit une couronne de son feuillage et en coiffa sa chevelure. C'est ainsi que le laurier devint l'emblème d'Apollon. »

Pour aller plus loin
- Chercher d'autres représentations d'Athéna et Apollon.
- Présenter un extrait de l'Iliade, premier texte qui mentionne Athéna.
- Lire d'autres récits mythologiques en relation avec Apollon, comme la lutte contre le serpent de Delphes ou sa relation avec Hyacinthos.

Références
Les mascottes Phivos et Athina sont visibles sur le site www.athens2004.com

De plus amples informations sur le Musée Benaki se trouvent sous www.benaki.gr

La brochure *Mascottes Olympiques, Olympic Mascots*, Lausanne : CIO (s.d.) propose des activités ludiques aux enfants autour des mascottes olympiques 1972-1994.



MUSÉE
OLYMPIQUE
LAUSANNE



Que représente ce pictogramme ?

De combien d'éléments est-il composé ? Lequel est essentiel ?

Quelles sources d'inspiration ?

Observez les illustrations 1 et 2 et cherchez les analogies avec le grand pictogramme.

Observez l'image 3. De quoi s'agit-il ?
A partir de cette image, pouvez-vous expliquer pourquoi les pictogrammes d'Athènes 2004 apparaissent sur un fond irrégulier ?



1 2



3

À quoi sert un pictogramme ?

Connaissez-vous d'autres pictogrammes ?

Que signifient les éléments « picto » et « gramme » ?

Quels sont les avantages des pictogrammes ?

De quels sports s'agit-il ?













Les pictogrammes, repères indispensables aux JO





Les pictogrammes d'Athènes 2004

Athènes 2004 a créé 35 pictogrammes sportifs pour illustrer les 28 sports olympiques et quatre disciplines collectives. Ils montrent chacun les caractéristiques spécifiques des sports et disciplines olympiques, traits qui permettent aux spectateurs de les reconnaître du premier coup d'œil.



La fonction des pictogrammes

La fonction première des pictogrammes est de donner une identité visuelle à toute information relative au programme des compétitions sportives. Grâce à quelques coups de crayon, le sport en question est instantanément reconnu, sans sous-titre ni traduction. Le pictogramme est un langage international compris de tous ceux qui en partage les références visuelles.

Les pictogrammes en références à l'Antiquité

Les pictogrammes ne se contentent pas de renseigner sur les activités sportives. Par leurs références aux formes antiques, ils soulignent aussi l'inscription d'Athènes 2004 dans une histoire millénaire. Les pictogrammes sportifs des Jeux d'Athènes 2004 s'inspirent de la Grèce antique de trois manières :



Les vases à figures noires sur fond rouge. Elles illustrent les célèbres vases du VIe siècle originaires d'Athènes où les surfaces noires rendent le contour d'un corps humain et les lignes blanches épargnées (grattées) des détails particuliers.



Les figurines cycladiques de marbre datant de l'époque située entre 3200 et 2000 av. J.C. de forme sobre, dépouillée, aux contours élégants et dynamiques ont également inspiré les créateurs des pictogrammes.



Les formes claires et gracieuses des illustrations sont entourées d'une bordure irrégulière, tel un tesson de vase ancien. L'illustration montre une reconstitution d'un vase grec sur la base des tessons retrouvés, travail d'archéologue.

picto- vient du latin *pictus* (peint).

gramma signifie en grec une chose tracée ou écrite. *grammê* désigne une ligne. Voir aussi *graphein* qui a une signification analogue (écrire ou dessiner).

Les productions de la civilisation cycladique ont été une source d'inspiration importante pour les peintres modernes du début du XXe siècle.

Les sports au programme d'Athènes 2004

Athlétisme	Judo
Aviron	Lutte
Badminton	Natation
Baseball	Pentathlon moderne
Basket-ball	Softball
Boxe	Sports équestres
Canoë-kayak	Taekwondo
Cyclisme	Tennis
Escrime	Tennis de table
Football	Tir
Gymnastique	Tir à l'arc
Haltérophilie	Triathlon
Handball	Voile
Hockey	Volley-ball

Les sports pratiqués lors des Jeux de l'Antiquité
Course à pied (course simple, diaulos – 2 longueurs de stade, dolichos – 7-24 stades, course en arme)
Pentathlon (course, saut en longueur, lancer du disque, lancer du javelot et lutte)
Sports de combat (lutte, pancrace, pugilat)
Concours hippiques
Musique et chant (Une particularité des Jeux de Delphes, mais pas à Olympie)

Figures noires et figures rouges

Les vases décorés de figures noires apparaissent à Corinthe vers 700 av. J.C. Auparavant, les décorations étaient ciselées dans la surface peinte. Les vases à figures rouges remontent au V[e] siècle av. J.C. On en produit à Athènes déjà vers 525. La technique à figures rouges - qui sont en fait ocres ou oranges - consiste à représenter les figures en terre brute sur fond peint d'une solution argileuse noircissant à la cuisson. Ainsi seul le fond était peint, et quelques détails des personnages.

Pour aller plus loin

- Tenter de dessiner une action de la vie quotidienne avec le moins de traits possibles sur une petite surface carrée avec un stylo épais.
- Recenser les pictogrammes les plus connus (signalétique ferroviaire et routière, toilettes) et évoquer les logos d'entreprises. Quelles informations donnent-ils ?
- Évoquer l'importance de la céramique antique comme source historique visuelle (scènes mythologiques, vie sociale, etc.).

Références
Tous les pictogrammes sont visibles sous www.athens2004.com

Le Musée de l'art cycladique d'Athènes se présente sous www.cycladic-m.gr

De nombreux vases grecs à figures noires représentant des joutes sportives sont exposés dans l'exposition permanente du Musée Olympique.

MUSÉE OLYMPIQUE LAUSANNE

La nouvelle médaille olympique

Reconnaissez-vous la figure centrale ?
Avez-vous déjà vu ce genre de personnage ?

Observez les deux éléments architecturaux ?
À quoi vous font-ils penser ?
A quelle ville font-ils référence ?

Sur le revers (ill. 1) que représente l'élément du premier plan ?
En quelle langue est écrit le texte du fond ?





1



2

3







Que voyez-vous sur l'emblème d'Athènes 2004 ?

Les anciennes médailles

Observez l'image 2. Voyez-vous des éléments analogues à la grande illustration ? Quelles sont les principales différences ?

Comparez l'image 2 et 3. Les différences iconographiques sont-elles visibles du premier coup ?

Les récompenses, distinctions des vainqueurs



La médaille d'Athènes 2004

Pendant 70 ans le motif la médaille des Jeux d'été est resté inchangé. Avec les Jeux d'Athènes, son iconographie va être profondément modifiée :

301 cérémonies de remises de médailles sont prévues lors des Jeux d'Athènes 2004. Des centaines d'athlètes rentreront donc dans leurs pays avec l'honneur d'être champion olympique, symbolisé par la médaille.



Une représentation de la Niké du Musée d'Olympie orne maintenant l'avers de la médaille des Jeux d'été. Cette sculpture, haute de 3 mètres, a été réalisée par le sculpteur Paion, en 421 av. J.-C. Reposant sur un socle triangulaire de neuf mètres devant la face est du temple de Zeus, elle donnait l'impression aux spectateurs de descendre du ciel.

Le stade panathénaïque rappelle le lieu où se sont ouverts les premiers Jeux modernes en 1896 à Athènes. Il occupe la moitié de la surface de la médaille. A l'arrière-plan, on aperçoit l'Acropole.



Sur le revers on peut voir une vasque de laquelle jaillit une flamme. Il s'agit de la flamme, allumée à Olympie et qui traversera les cinq continents lors du relais de la flamme de 2004. Un texte en grec est placé à l'arrière-plan. Il est composé des premiers vers de la huitième Ode de Pindare, composée en 460 avant J.-C. en l'honneur de la victoire d'Alcimède d'Égine à la lutte (texte au verso).



La médaille olympique des Jeux d'été de 1928 à 2000

Depuis les Jeux d'Amsterdam de 1928, date à laquelle les médailles des Jeux d'été ont été standardisées, et jusqu'aux Jeux de Sidney en 2000, la médaille n'a pratiquement pas été modifiée. Sur l'avers doit figurer une représentation de la Victoire, assise, sans ailes, tenant une couronne dans une main et une palme dans l'autre. A l'arrière plan, on aperçoit une arène rappelant le Colisée de Rome.



L'emblème d'Athènes 2004

La couronne stylisée sur le logo fait référence aux Jeux antiques célébrés à Olympie, où une couronne d'olivier sauvage récompensait le vainqueur.
Dans l'Antiquité, une couronne de feuillage était un signe de victoire. En 1896, lors des premiers Jeux Olympiques modernes, les vainqueurs recevaient, en plus d'une médaille, également une couronne d'olivier.

Les Jeux Panhélléniques
Dans l'Antiquité, ensemble des Jeux se déroulant à Olympie, Corinthe, Némée et Delphes durant une période de quatre ans (Olympiade).

Les couronnes de la victoire
Olympie – olivier
Corinthe – pin
Némée – céleri
Delphes – laurier

Niké

Les Grecs de l'Antiquité pensaient que c'était les dieux qui décidaient d'accorder la victoire à un athlète. Ils représentaient la victoire sous la forme d'un personnage féminin ailé, appelé Niké (*victoire* en grec). Servante ou messagère des dieux, Niké s'envolait dans les airs et apportait à l'heureux élu la récompense divine sous forme de couronne ou de ruban. Notez bien que Niké n'est pas une déesse mais une messagère des dieux.

Une marque américaine d'équipement sportif porte le nom grec de la victoire.

La huitième ode de Pindare

Les premiers vers inscrits sur la médaille olympique 2004 sont :

« O tendre mère qui te plais à orner de brillantes couronnes le front de tes athlètes, Olympie, prête l'oreille à mes accents ! Sanctuaire de la vérité …». L'ode se poursuit ainsi : « …c'est dans ton enceinte que d'augustes sacrificateurs demandent aux entrailles fumantes des victimes les volontés du maître du tonnerre, sur ces hommes que de pénibles travaux conduisent aux vertus les plus sublimes et au repos, digne récompense de leurs succès; et Jupiter, sensible à leur piété et à leurs prières, leur manifeste ses décrets. »

Pour aller plus loin

- Lire des extraits d'autres odes du poète Pindare (518-438 av. J.-C.). Grâce à ces odes, nous connaissons des athlètes célèbres de l'Antiquité comme Théron d'Agrigente ou Diagoras de Rhodes.
- Discuter de l'importance des récompenses aujourd'hui, entre autres dans le domaine du sport, matérielles ou symboliques (salaire, respect, prix de concours), des rituels correspondant, des épreuves à relever, du rôle des sponsors.

Références

Toutes les médailles des JO sont visibles sur le site www.olympic.org

De nombreuses figures de Niké sont représentées sur les vases de l'exposition permanente du Musée Olympique.

Crédits :
Emblème Athènes 2004 et illustration 1 : © ATHOC
Illustrations 2 et 3 : © CIO, Collection Musée Olympique



MUSÉE
OLYMPIQUE
LAUSANNE

Les JO modernes depuis plus de 100 ans

Commentez les deux tableaux ci-dessous et tentez d'expliquer les différences ?

Athènes 1896

Durée : 11 jours, du 5 au 15 avril 1896
Disciplines : 10
Pays représentés : 10
Athlètes : 295 (seulement des hommes)
Spectateurs : 750'000

Athènes 2004

Durée : 17 jours, du 13 au 29 août 2004
Disciplines : 37
CNO représentés : 202*
Athlètes : 10'500* (hommes et femmes)
Spectateurs : 3'700'000'000*

* Estimations



1



2

L'importance d'Athènes 2004 pour l'avenir

En observant les images 1 et 2, tentez de déduire quel héritage les JO d'Athènes laisseront aux générations futures.



3

Quelle source d'inspiration ?

Observez l'illustration 3. Cette athlète termine un parcours de plus de 40 km. De quelle épreuve s'agit-il ?

Cette épreuve a été introduite aux JO d'Athènes en 1896. A quel événement de l'Antiquité fait-elle référence ?

La lutte était déjà au programme des Jeux antiques.



Athènes 2004 introduit une nouveauté qui aurait été impossible à l'époque. Devinez laquelle.



Les JO d'Athènes 2004 et l'héritage olympique



Athènes 1896

Les premiers Jeux Olympiques modernes se tiennent à Athènes, en 1896, deux ans après la création du Comité International Olympique par Pierre de Coubertin.
Ces premiers Jeux modernes sont cependant encore loin de ceux que nous connaissons actuellement. Les Comités Nationaux Olympiques (CNO) n'étant pas encore formés, aucune équipe officielle n'existe en 1896. Les groupements d'athlètes se forment de manière plus ou moins aléatoire. Les infrastructures sportives sont en outre souvent inappropriées. Ceci explique les performances assez médiocres atteintes aux Jeux inauguraux. Cependant, ces premiers Jeux modernes sont considérés comme un succès, notamment en ce qui concerne l'engouement des participants, le nombre de spectateurs (750'000 spectateurs dont plus de 40'000 assistent à la cérémonie d'ouverture) et les soutiens politiques et privés. Grâce à la retransmission des JO à la télévision, les (télé)spectateurs se comptent aujourd'hui en milliards.





L'héritage d'Athènes 2004

Les JO représentent une formidable occasion de développement pour Athènes. Si les autorités municipales s'efforcent, depuis plus de 15 ans, de donner à leur cité une dimension humaine et lui redonner une certaine grâce, l'organisation des Jeux permet d'accélérer notablement ces processus. C'est ainsi que de nombreuses rues piétonnes ont vu le jour ces derniers mois, des kilomètres de trottoirs ont été construits et de nombreux parcs créés ou réaménagés (en tout, 290'000 arbres et 11 millions d'arbustes doivent être plantés). Avec 120 kilomètres de routes nouvellement tracées, la construction d'un nouvel aéroport international, le nouveau tramway, les extensions du métro et bien sûr toutes les infrastructures sportives (29 projets), Athènes a été en 2003 le plus grand chantier d'Europe. Ce ne sont pas moins de 180 millions d'euros qui ont été destinés à embellir la capitale grecque dans le cadre des Jeux Olympiques. Quelque 65'000 nouveaux emplois permanents ont été créés.
Grâce aux nouvelles infrastructures de transports épargnant le centre ville des nuisances et protégeant les sites archéologiques, on estime possible une réduction de 35% de la pollution atmosphérique. L'Acropole n'est ainsi plus soumise aux gaz de voitures mais est maintenant entourée d'une agréable zone piétonne. Dans le cadre des chantiers en cours, de nombreuses recherches archéologiques ont été menées dans les mois précédents les JO. De nombreux sites archéologiques ont pu ainsi être mis en valeur.
À Olympie, 100 millions d'euros ont été accordés afin de rénover le musée actuel et d'en créer un nouveau consacré à l'histoire des Jeux Olympiques.



Le marathon inspiré de l'Antiquité

En 1896, les premiers Jeux Olympiques modernes comportent de nombreuses références à l'Antiquité grecque. En organisant les Jeux à Athènes, on veut bien sûr rappeler le pays d'origine des Jeux : la Grèce. Les organisateurs vont même jusqu'à inventer une course, inspirée directement d'un événement qui remonte à l'Antiquité : la course de marathon. Cette course commémore l'exploit d'un soldat qui, en 490 avant J.-C., vient en courant depuis la ville de Marathon annoncer la victoire militaire sur les Perses à la population d'Athènes. Selon la légende, le messager meurt d'épuisement après sa déclaration. Il avait couru une distance d'environ 40 km. Actuellement, la distance parcourue est de 42,195 km.

Pierre de Coubertin écrit en parlant du premier marathonien victorieux: « Ce fut comme si toute l'Antiquité grecque était entrée dans le stade avec lui ».



La lutte aux JO d'Athènes 2004

Cette année, la lutte féminine est admise pour la première fois au programme de compétition des Jeux Olympiques, avec quatre catégories de poids en lutte libre. En Grèce antique, la lutte était l'un des sports les plus populaires. Elle n'était cependant pratiquée que par des hommes, comme toutes les autres disciplines. Seuls les hommes libres et d'origine grecque participaient aux Jeux antiques. Les hommes d'autres nations, les femmes et les esclaves en étaient exclus. A noter que même en tant que spectatrices, les femmes mariées n'avaient pas accès aux Jeux.

Pour aller plus loin

- Discuter des avantages et des inconvénients de la tenue des Jeux Olympiques dans votre région.
- Imaginer la cérémonie d'ouverture des prochains JO d'Athènes.
- Tenter de remplir un tableau analogue à ceux de la fiche d'activité (Athènes 1896/Athènes 2004) pour les Jeux antiques.

Références

MILLER, David, *Athens to Athens - The Official History of the IOC and the Olympic Games 1894-2004*, Edimbourg : Mainstream Publishing

ANDERS, Heinrich, FRIEDRICHSEN, Frank, *100 Jahre Olympia*, Hambourg: MedienKontor, 1996

Du 24 juin à la fin de l'été 2004, le Musée Olympique présente une exposition consacrée à Athènes 2004.

Le programme des compétitions des JO d'Athènes 2004 est consultable sous www.athens2004.org



MUSÉE OLYMPIQUE LAUSANNE